

PERANCANGAN GAME EDUKASI UNTUK MENGENALKAN DAUR ULANG SAMPAH PLASTIK KEPADA ANAK SEKOLAH DASAR

GIWANGKARA ADIPUTRA

(Pembimbing : Auria Farantika Yogananti, S.Sn,MTDdesign, Abi Senoprabowo, M.Ds)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201000987@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Plastik merupakan barang yang sering kita gunakan di dalam kegiatan sehari-hari. Jumlah pengguna plastik selalu bertambah berbanding lurus dengan limbah yang dihasilkan dari penggunaan plastik itu sendiri. Limbah dari bahan plastik sangat sulit untuk diuraikan secara alami (undegradable) karena plastik merupakan bahan anorganik buatan yang tersusun dari bahan-bahan kimia yang berbahaya bagi lingkungan. Karena itu diperlukan partisipasi dari masyarakat atau organisasi terkait untuk mengurangi jumlah sampah plastik. Salah satu cara yang mudah dilakukan oleh semua orang adalah mendaur ulang sampah plastik menjadi barang yang memiliki nilai guna. Pendekatan perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi secara langsung kepada target audiens dan perwakilan pihak Yayasan Bina Karta Lestari untuk mengetahui permasalahan yang mendasar seputar sampah plastik. Metode analisis data menggunakan metode 5W+1H. Hasil dari analisa yang dilakukan adalah perlu adanya media interaktif yang mampu mengedukasi anak usia 8-12 tahun di Kota Semarang dengan informasi dan pengetahuan tentang sampah plastik. Salah satu media interaktif menarik yang diminati anak-anak adalah game. Game dibuat dengan memuat informasi seputar sampah plastik dengan tutorial cara mendaur ulang sampah plastik. Dengan menggunakan game berbasis android diharapkan anak-anak dapat mengambil peran dalam mengurangi jumlah sampah plastik dengan mengaplikasikan pesan dan pengetahuan yang ada di dalam game kedalam kehidupan mereka sehari-hari.

Kata Kunci : daur ulang, edukasi, lingkungan, sampah, plastik, media, game

Education Game Design Development To Introduce Plastic Waste Recycling To Elementary School Student.

GIWANGKARA ADIPUTRA

(Lecturer : Auria Farantika Yogananti, S.Sn,MTDdesign, Abi Senoprabowo, M.Ds)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201000987@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Plastic are the we often use in daily activities. A number of plastic users always increase directly proportional to waste resulting from the use of plastic itself. The waste from plastic material it is very difficult to outlined naturally (undegradable) because plastic is anorganic artificial material that which is constituted of dangerous chemicals for the environment. Because of that, is required participation from society or relevant organisation to reduce the number of plastic waste. One way that is easy to do by everybody is the idea of recycling plastic waste become a thing has had a value. The approach was used in the design of the qualitative method. Data is collected through interviews and observation directly to the target of the audience and the representatives of the foundation Bina Karta Lestari to know the problems that were the subject of the fundamental plastic waste. The method of analysis data using 5w + 1h methods. The result of analysis executed is there should have been interactive media that capable of educate children aged 8-12 years in the City of Semarang with information and knowledge of plastic waste. One of the media interactive preferred by children is game. Game made by covering the information about plastic waste with tutorials of recycling plastic waste. By using game based Android expected children may be taking a role in reduce plastic waste with apply a message and the knowledge which was in the game into their lives dramatically.

Keyword : recycle, education , environment , garbage , plastic , media , game